

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
COMUNICAÇÃO VISUAL DESIGN

O Artista Analógico na Era Digital

Um ensaio sobre a pertinência do processo analógico na era digital

LUCCA SILVA DUTRA
DRE: 111014500

Rio de Janeiro
2018

LUCCA SILVA DUTRA

DRE: 111014500

O Artista Analógico na Era Digital

Um ensaio sobre a pertinência do processo analógico na era digital

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito para a obtenção do título de
Bacharel em Comunicação Visual Design pela
Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Orientação: Prof. Carlos Azambuja

Rio de Janeiro

2018

Agradecimentos

Agradeço antes de mais nada a força motriz do universo. Por ter me colocado em uma posição de privilégio dentro de nossa sociedade. Por ter me dado acesso a leitura, conhecimento e cultura; e por ter me permitido caminhar até aqui.

Agradeço a minha mãe, Teresa Cristina, por ter me apoiado em cada passo dado nessa caminhada e por estar lá a cada vez que eu saltei no vazio, sem saber se tinha chão ou se dava pé. Por ter comprado uma briga que não era dela e por lutar até hoje para ver seus filhos realizados e felizes.

Aos meus irmãos, Yuri e Igor, que testemunharam a parte mais dolorosa dessa caminhada, mas que aproveitaram as oportunidades para observar e absorver.

E ao meu pai, Carlos Wagner, apesar de nossas diferenças. Por ter criado um ser pensante, um cidadão.

A minha mais recente família, Arina. Obrigado por dividir comigo o que eu provavelmente vou lembrar como os melhores momentos da minha vida. Por resistir a tudo o que resistimos e resistiremos; e por me ajudar a ser uma pessoa melhor sempre.

Ao amigo quase irmão, Hélio. Por estar por trás das câmeras e ajudar para que esse passo final se concretizasse.

A todos que contribuíram de alguma forma para que esse projeto tenha saído da cabeça para o papel e do papel pro mundo.

A esta universidade, seu corpo docente, direção e ao meu orientador, pela boa vontade e paciência durante a elaboração deste projeto.

E dentre estes últimos, um agradecimento especial para a Kátia, a pessoa que resolve todos os nossos problemas acadêmicos num piscar de olhos.

RESUMO

Este projeto de conclusão de curso de graduação tem como objetivo, observar e analisar a realidade dos artistas que ainda hoje, em pleno 2018, se utilizam de processos analógicos dentro do seu desenvolvimento de projeto. Tentar entender o que os motiva e o que move pessoas a executarem processos muitas vezes demorados, custosos e arriscados mesmo com todas as facilidades oferecidas pelo mundo digital.

O projeto visa a troca de experiências com estes artistas e profissionais com o intuito de enriquecer processos de desenvolvimento de projetos gráficos através da comparação e do desenvolvimento de cada indivíduo em sua área.

Por isso, este trabalho objetiva não apenas a saída final do projeto, mas como o analógico se insere dentro dos pequenos detalhes do desenrolar de cada profissional.

A análise parte do analógico como processo de pesquisa, se seguindo do processo de desenvolvimento e finalmente o processo de entrega de um trabalho.

O projeto conta com material captado em diferentes mídias, do super8 ao 4k passando pelos registros de pesquisa de campo e imagens de apoio produzidas em VHS.

Além de experimentos gráficos produzidos com filmes de 16mm e projetores.

O objetivo é conseguir um recorte visual da diversidade de natureza das imagens captadas.

Acentuar contrastes e amenizar diferenças. Tentar criar um juízo de valor não apenas baseado na quantidade de pixels por polegada ou tamanho da imagem, mas sim baseado em linguagem adotada e adequação a proposta.

Sumário

Introdução	5
1 - Proposta	9
2 - Metodologia de Projeto	10
2.1 - Conceito e Pertinência	10
2.2 - Definição do tema	10
2.3 - Definição de formato	10
2.4 - Pesquisa de Campo	12
2.5 - Captação e material bruto	15
3 - Sobre a Produção Gráfica	17
3.1 - Pinturas Rupestres	18
3.2 - A invenção da Escrita	19
3.3 - A Idade Média e o Cristianismo	20
3.4 - O Humanismo	22
3.5 - A Fotografia	24
3.6 - A Imagem em Movimento	26
3.7 - A Revolução Digital	29
4 - A Era Digital	33
4.1 - Sobre a materialidade das imagens digitais	34
4.2 - Sobre a separação entre Arte e Ciência	36
4.3 - Sobre o Contato Físico	36
4.4 - Sobre Armazenamento, Resiliência e Obsolescência	38
4.5 - Hybrid Media	40
5 - O Artista Analógico	41
5.1 - Sobre o Processo de Pesquisa	42
5.2 - O Desenvolvimento Analógico	43
5.3 - A Entrega Analógica	44
6 - Conclusão	45
7 - Bibliografia	48

INTRODUÇÃO

Nas últimas 3 décadas vimos um avanço monstruoso das tecnologias e ferramentas de produção gráfica. Assim como um aumento significativo de estímulos visuais e referências gráficas para o cidadão médio.

Essa revolução nos meios de produção visual, aliada a esse aumento de fluxo, transformam diariamente a maneira como lidamos com o mundo em que estamos inseridos.

Somos programados pelos algoritmos que nos cercam. Do sistema digestivo aos apps de nossos celulares. Assim também o é o profissional que produz imagens.

Em algum momento antes da invenção da escrita, o ser humano se relacionava com o mundo ao seu redor e o representava. Nas revoluções seguintes, ao que toca as mudanças de meios de produção e tecnologias, o homem se depara com diferentes técnicas de impressão de textos e gravuras. Estas novas técnicas se fundem com antigas, ou as substituem quase completamente. Mas nunca passam ilesas ao processo de assimilação e implementação.

Cada nova revolução nos meios de produção, gera impactos na produção de imagens. Algumas vezes absorvendo técnicas antigas em novas ferramentas, outras vezes ressignificando completamente os antigos meios de produção gráfica.

Como exemplo podemos citar as ferramentas de animação digitais que hoje já dispõem de recursos internos que copiam lentes, iluminação, profundidade de campo. Ferramentas e recursos originados na produção analógica, mas absorvidos pelo meio digital.

Ou até mesmo o computador, que possui um teclado com uma disposição de letras idêntica as antigas máquinas de escrever.

Estes são exemplos de recursos que foram absorvidos pela nova etapa de uma revolução.

Já para exemplificar um caso de ressignificação a partir de uma revolução nos meios de produção podemos citar a invenção da fotografia, e o impacto disso na arte pictórica. A chegada de uma nova ferramenta levou a pintura a um momento crítico e decisivo. Foi obrigada a deixar para trás sua busca pela perfeita representação do real, e mergulhar dentro de si mesma e do inconsciente humano.

Não fosse o surgimento dos processos químicos capazes de eternizar os grãos de prata em películas de filme, talvez nunca teríamos visto a pluralidade de pensamentos e processos criativos que apareceram no século XX. Em ambos os casos, novas possibilidades surgem.

A questão que fica em aberto é:

Se já passamos por tantas revoluções, o que faz da atual revolução tecnológica um fenômeno tão diferente dos pontos de virada anteriores?

Existe um fluxo muito intenso entre os meios analógicos e digitais hoje.

Mas o tempo não para, e cada vez mais pessoas já nascem em uma era completamente digital. Vem aí uma geração de adultos que não conseguem imaginar o que era o mundo antes da internet, do smartphone, e das mídias sociais. Estamos hoje no limiar de uma era. Estamos hoje frente ao abismo que a tecnologia abriu entre duas gerações.

Há quem possa argumentar que as coisas sempre foram assim e que não há nada de especial no que estamos vivendo hoje. Mas este argumento não poderia estar mais errado.

Pela primeira vez na história da humanidade, não estamos mais produzindo nada físico. Não estamos produzindo mais coisas, mas sim não-coisas.

Estamos produzindo códigos, informações, e cada vez mais, as coisas estão perdendo seu valor. Ainda precisamos sim de pen-drives e HD's que deem conta de conter as não-coisas. Mas vemos um barateamento exponencial do hardware em relação ao software, o que reflete claramente essa mudança de paradigmas trazidas pela era digital.

É claro que também produzimos impressos, têxteis, sinalização.

Mas até quando? Produtos impressos não são estátuas de pedra nem pirâmides. São perecíveis, principalmente em condições adversas.

Dentro de algumas centenas de anos toda nossa produção gráfica estaria completamente perdida caso algo acontecesse com a nossa cultura. E ainda que não fossem, estas coisas não são nem de perto, os principais códigos que nos programam nas nossas rotinas.

Somos programados muito mais pelas informações que recebemos através dos nossos smartphones e das redes sociais, dos vídeos que escolhemos assistir sob demanda quando e onde quisermos do que pelas estampas da roupa de alguém, ou pela revista impressa que fica na sala de espera do dentista.

Mesmo os grandes veículos de comunicação tradicional (TV, Radio, Jornais, Revistas) hoje já perceberam a necessidade de se inserir dentro dos novos meios de comunicação, caso queiram se manter relevantes dentro dessa nova realidade.

Quanto tempo será que nos resta até as placas impressas serem todas substituídas por painéis eletrônicos? Todos os livros pelas suas versões digitais? O que acontecerá caso exista uma perda significativa de tecnologia ou algum incidente afetar diretamente os servers que hoje mantém a maior parte das informações que nos programam?

Provavelmente algum historiador do futuro seria capaz de perceber a importância dos aparelhos eletrônicos no nosso dia a dia, mas é improvável que seja capaz de analisar que tipo de conteúdo consumíamos e que tipo de repertório visual nos programava.

Estamos fadados a não termos rastros deixados para as próximas gerações.

Produzimos cada vez menos conteúdo físico, porém na contra-mão, o muito conteúdo digital que hoje produzimos, provavelmente, também será inútil. Assim como hoje um disquete, um CD ou até mesmo um DVD são tecno-logias obsoletas, em algum ponto nossos HD's e pendrives também o serão. E na melhor das hipóteses quem terá acesso a isso será algum entusiasta que comprou seus drives e componentes em algum brechó ou ferro velho.

De qualquer maneira, o que importa para nós, é a artificialidade da natureza das imagens que produzimos hoje. Sua imaterialidade encontra forma apenas nos códigos binários que mapeiam os pixels em nossa tela.

Independente de qual venha a ser o desenrolar dos fatos no futuro, uma coisa é certa, já não vivemos mais em um mundo analógico. Vivemos hoje soterrados de 1's e 0's enfileirados e traduzidos nos mais diversos tipos de produto gráfico.

Ainda assim, em pleno século XXI, vemos uma retomada forte da valorização de processos e tecnologias que há pouco tempo atrás foram completamente desprezadas por causa do rápido avanço tecnológico.



Vemos o ressurgimento dos discos de vinil com força total, vemos o retorno do super-8 com o relançamento de filmes e uma nova camera feita pela Kodak. Mas o mais importante disso tudo, é que existe gente interessada em produzir e consumir esse tipo de produto. Gente interessada em discutir os processos analógicos, e gente disposta a correr o risco de tentar produzir algo dentro dessas mídias. Mídias essas, que para a maioria dos profissionais hoje é ao mesmo tempo antigo cronologicamente, e também uma grande novidade; já que boa parte dessas pessoas que hoje buscam esses processos cresceram já inseridos dentro de uma realidade digital.



1 - PROPOSTA

O objetivo do trabalho desenvolvido aqui é analisar a realidade dos processos analógicos hoje. Qual a relevância desses processos, e como eles se manifestam dentro de uma realidade na qual são vistos como obsoletos pela maior parte da população. A proposta do trabalho passa por tentar entender como o processo analógico se adaptou e sobreviveu dentro de um mundo cada vez mais automatizado, e como foi um pouco dessa trajetória de queda e retomada da produção analógica nas últimas três décadas.

Para realizar essa análise, o projeto pretende encontrar profissionais da imagem que trabalhem com diferentes processos (desde o artista que lida propriamente com o analógico ao designer gráfico que trabalha, produz e entrega pensando em uma saída na maior parte das vezes digital).

Esses entrevistados respondem uma série de perguntas básicas que podem se desdobrar de acordo com o caminho que a conversa for tomando durante a entrevista.

O objetivo é conseguir reunir a maior diversidade possível de processos de produção de imagens, para que haja um comparativo de pensamento.

O projeto não pretende estabelecer um juízo de valor sobre o processo analógico, mas analisar como esses meios influenciam no produto final e entender o porquê de se produzir analogicamente em pleno século XXI.

O formato de apresentação será um vídeo de aproximadamente 4 minutos.

Composto por uma montagem de trechos dessas entrevistas com imagens produzidas em diferentes mídias, o produto visa colocar em contraste o avanço tecnológico das últimas décadas com a maneira de se enxergar as mesmas ferramentas em contextos históricos e tecnológicos completamente diferentes.

2 -METODOLOGIA DE PROJETO

2.1 - Conceito e Pertinência

Visto que estamos cada vez mais soterrados pelos métodos e processos facilitados pelo meio digital, mostra-se pertinente entender como está se dando o processo de transição dos últimos profissionais nascidos e formados em um meio analógico para um mundo dominado por jovens artistas e profissionais nascidos e educados em uma realidade digital.

2.2 - Definição do tema

Fazendo parte da ultima geração que viu o mundo antes da internet, me sinto pessoalmente tocado pelas mudanças que vivemos hoje.

A semente do projeto foi plantada durante o intercâmbio do Ciência Sem Fronteiras. Enquanto cursava a cadeira de Hybrid Media, fui incentivado a experimentar com diferentes processos analógicos de produção de imagens como filmes 16mm e projetores.

Além de um interesse pessoal por fotografia analógica, que tive a oportunidade de estudar tanto na UFRJ quanto na OCAD U.

2.3 - Definição de formato

O formato adotado para o produto final foi o de um documentário ensaísta, em que eu, como diretor, me incluo dentro do projeto como pesquisador do assunto abordado. E dessa forma, controlo a linha de raciocínio estabelecida através do documentário.

Me senti confortável de fazê-lo inclusive por ser um assunto com o qual me envolvo já há algum tempo. Não sendo um agente observador apenas, mas participando deste processo de adaptação e aprendizado mesmo antes da ideia deste documentário surgir.

Algumas referências para este modelo adotado podem ser vistas em diretores como:

Patricio Guzman (Nostalgia da Luz e Botão de Pérola) que apesar de não se colocar em câmera, adota uma postura de narrador em cima das conexões poéticas que trabalha durante seus filmes, muitas vezes guiando a entrevista e colocando questionamentos que toquem o assunto abordado de alguma maneira;

Guzman, para este projeto, se torna de certa maneira um grande referencial para a abordagem mais poética do assunto, com grandes sessões de montagens de imagens que se conectam e conversam, criando um contexto muito maior do que a imagem original.

Werner Herzog (Eis os Delírios do Mundo Conectado e Visita ao Inferno), que também assume esta postura de narrador/guia da linha de raciocínio principal do filme.

Em ambos os casos, Herzog se coloca como um narrador off-camera, fazendo as conexões necessárias para que o raciocínio se desenrole diante das câmeras; no caso de visita ao Inferno, ele não só narra, como em dado momento, coloca uma entrevista feita com ele mesmo, por outro personagem do filme. Mais tarde, esta pessoa que entrevista Herzog se torna o personagem que guia a narrativa da peça.

Dentre as referências, Herzog talvez traga para este trabalho a peça mais importante como referência de assunto, pois em seu filme Eis os Delírios do Mundo Conectado, ele aborda questões muito próximas com o tema aqui abordado.

Outra referência de diretor importante de ser citado é o brasileiro Eduardo Coutinho (Edifício Master e Um Cabra Marcado para Morrer), que tem uma abordagem muito mais de observação, e fazendo um papel muito mais de facilitador do pensamento dos entrevistados, colocando pequenas deixas ou perguntas, que não impõem um pensamento pré-estabelecido do diretor para um resultado final; mas simplesmente deixa as coisas acontecerem na sua frente, construindo uma narrativa muito sincera e emocional.

Outros dois documentários também serviram como referência para a execução deste projeto, e sinto a necessidade de citá-los como base de um estudo de formas de montagem. São eles: Fahrenheit 9/11, do diretor e ativista Michael Moore, que se coloca diante das câmeras durante alguns momentos do processo, inclusive no momento em que vai ao congresso tentar convencer os políticos americanos a alistar seus filhos para a guerra no Iraque em 2003;

O segundo documentário é o *Quebrando o Tabu*, do diretor brasileiro Fernando Grostein Andrade. O documentário apresenta uma figura de autoridade (no caso Fernando Henrique Cardoso) como âncora. Assim como no filme *Visita ao Inferno*, de Herzog, em que ele coloca um vulcanologista experiente para conduzir as entrevistas.

2.4 - Pesquisa de campo

Como pesquisa de campo, coloco (além obviamente das entrevistas feitas para este documentário) duas visitas que fiz a eventos que envolvem a produção analógica de alguma maneira.

O primeiro, foi em Outubro de 2017, que foi o "Festival Curta8 de Cinema Super8", realizado em Curitiba, que participei como realizador, inscrito como editor do curta "Mar Oculto"(2017), dirigido por Heitor Menezes e apresentado como seu trabalho de conclusão de curso também pela EBA-UFRJ. Durante esse período, tive a oportunidade de conhecer e conversar com grandes nomes do super8, sejam eles de outrora ou contemporâneos.

Dentre eles, destaco o diretor Ivan Cordeiro, cuja carreira remonta o início do cinema Pernambucano de guerrilha durante a ditadura militar e que hoje trabalha na Califórnia, em um laboratório que absorve cerca de 70% demanda mundial de revelação e digitalização de material em super8 no mundo;

Ernesto Baca, diretor argentino contemporâneo, que trabalha principalmente com intervenções diretas nos negativos de super8 e possui uma linguagem poética e experimental, que de certo modo me influenciou bastante em questões estéticas;

Antonio Leao da Silva Neto, catalografista e estudioso do cinema brasileiro. Com varios catalogos já publicados sobre o cinema brasileiro, ele foi apresentar o lançamento do livro "Super8 no Brasil: Um sonho de Cinema" que cataloga a produção de super 8 no Brasil desde a década de 1970 até o ano de 2016.

A segunda pesquisa de campo foi feito na Feira Krampus de Arte em Papel, que aconteceu no Rio de Janeiro em Dezembro de 2017, reunindo mais de 20 artistas que produzem arte em papel, sejam essas produções estritamente analógicas, ou que envolvam algum nível o processo digital, mas toda com uma saída física impressa.

FESTIVAL CURTA8 DE CINEMA SUPER8**CURITIBA, PR, BRASIL****05/10/2017 - 08/10/2017****DESCRIÇÃO**

É o maior festival de cinema Super8 da América Latina; no qual tive o privilégio de receber uma menção honrosa na mostra competitiva com o filme MAR OCULTO (Direção de Heitor Menezes 2017). O festival tem como objetivo reunir amantes e realizadores do cinema Super8 na América Latina, mas com uma quantidade enorme de produções nacionais.

ESTRUTURA

O evento é dividido entre a mostra competitiva, com 7 categorias incluindo seleção do júri e voto popular; e mostras e palestras com grandes nomes do Super8 tanto contemporâneo assim como cineastas de outrora.

Foram 4 dias de evento no Centro Cultural da Caixa Federal de Curitiba. Dos quais 3 dias consistiam de uma palestra abrindo o evento com nomes como Hugo Mengarelli (diretor brasileiro da época da ditadura militar), Ivan Cordeiro (diretor recifense da década de 70/80) e Ernesto Baca (diretor contemporâneo e cinegrafista experimental). Além do lançamento do livro "Super8 no Brasil: Um Sonho de Cinema", escrito pelo catalogafista Antônio Leal da Silva, Registrando o máximo possível a produção nacional de cinema Super8 no Brasil.

Estas palestras eram seguidas da mostra competitiva, onde eram expostos os filmes selecionados pela curadoria.

No último dia acontece uma mostra de filmes caseiros selecionados pela organização, registros domésticos e espontâneos em uma mídia já obsoleta.

Seguindo essa pequena mostra, vem a premiação e encerramento do evento.

Vale destacar que o festival promove um workshop onde os participantes saem com um filme de tomada única (sem edição na película) os quais são projetados de forma analógica durante as sessões da mostra.

Outro ponto importante é que todos os dias o festival teve lotação máxima. Com filas que davam a volta na esquina do Centro Cultural da Caixa Federal.

EXPERIÊNCIA PESSOAL

O evento foi muito bem organizado e os realizadores foram muito bem recebidos pela produção.

Além de incentivarem e organizarem eventos sociais nos quais havia uma troca muito fluída de ideias e projetos.

Em um dos eventos sociais, havia uma série de câmeras e afins a venda, organizado por um dos realizadores que comprou um lote que veio da Holanda com o intuito de disponibilizar equipamento para a cena brasileira além de juntar dinheiro para a compra de um tanque de revelação, que seria usado em projetos posteriores.

Isso mostra o esforço que existe no sentido de manter vivo o Super8 e consequentemente a mídia analógica. Existe um pensamento de perpetuar a mídia e fortalecer os realizadores nacionais.

Pessoas de 20 a 30 anos de idade trocando e debatendo com grandes figuras mais experientes me faz acreditar que o bastão está sendo passado para a nova geração. E de que ela toma a responsabilidade para si de manter vivo a película na era do vídeo.

1º FEIRA KRAMPUS DE ARTE EM PAPEL

RIO DE JANEIRO, RJ, BRASIL

20/12/2017

DESCRIÇÃO

Feira organizada com o objetivo de reunir artistas que trabalham com arte em papel, sejam ilustrações, gravuras, impressos e afins. No local havia exposição e venda desse material gráfico.

A feira aconteceu em Botafogo no Espaço Colab e contava com mais de 10 artistas e coletivos expondo no local. Com registro de cerca de 200 pessoas comparecendo para prestigiar os artistas.

ESTRUTURA

O evento aconteceu em apenas um dia, e ocorreu em uma pequena sala anexa ao espaço Colab.

Uma sala pequena que recebia os mais de 10 artistas reunidos para a feira.

Houve um leilão de um desenho.

EXPERIÊNCIA PESSOAL

Apesar do espaço pequeno a movimentação de pessoas entrando e saindo era intensa.

A variedade de trabalhos era enorme, desde impressos analógicos a impressos digitais; passando por desenhos e pinturas.

2.5 - Captação e material bruto

O material utilizado na produção deste projeto advém de diversas fontes, de diferentes momentos de produção, e foi reunido com o intuito de gerar uma colagem e montagem das diferentes texturas e qualidades de imagem que a gente pode observar durante o desenvolvimento tecnológico dos últimos 30 anos.

O primeiro material captado e que acabou dando origem a este projeto foram os planos filmados no Canadá, durante meu intercâmbio, que envolvia filmes de 16mm e um projetor.

As filmagens seguintes começaram pelas imagens de apoio, pois não havia um roteiro para tal, o objetivo era reunir o maior tempo de material possível de ser editado.

Essas filmagens começaram em Mini-DV durante a viagem para Curitiba e a partir dali se desenrolaram para imagens digitais 720p, 1080p, 4k;

Posteriormente, houve um resgate de diferentes imagens de diferentes projetos pelos quais eu passei durante esse período de faculdade; Geralmente com uma saída de 1080p ou 720p;

E por final, adicionei algumas imagens cedidas de projetos em que participei, mas pelos quais não respondo como idealizador, com a permissão dos responsáveis por tais projetos.

Em adição a todo esse material visual de construção do projeto, foram filmadas as entrevistas com os artistas selecionados durante o processo de pesquisa.

Essas entrevistas foram filmadas em 4k, e estabeleceram o ritmo que seria dado ao projeto e estabelecendo o formato do produto final.

Por fim, houve a filmagem de uma narração em câmera feita por mime de algumas cenas dentro do meu apartamento, onde eu apresento parte da minha relação com o processo e os produtos analógicos que ainda persistem depois da virada do milênio.

Desse modo, o projeto possui materiais gravados em diferentes mídias, em diferentes momentos, com o objetivo de costurar estes retalhos e reforçar a sobrevivência e coexistência destes processos e mídias em pleno século XXI.

3 - SOBRE A PRODUÇÃO GRÁFICA

Quando me refiro a produção gráfica, falo de todo e qualquer registro intencional feito por um humano com o intuito de passar uma mensagem ou registrar uma imagem. Sendo assim, a produção gráfica do ser humano remonta aos tempos da pré-história.

Podemos fazer uma breve viagem das pinturas de Lascaux, à invenção da Escrita, à Idade Média, Humanismo, Revolução Industrial, Fotografia e Cinema, e finalmente, à Revolução Tecnológica.

Com um propósito comparativo não de valor, mas da obra como produto de uma época, colocamos lado a lado as pinturas rupestres, uma pintura religiosa produzida na Europa da Idade média, e uma fotografia digital tirada no século XXI. As pinturas rupestres produzidas com suas ferramentas rudimentares (quicá inexistentes), representando uma realidade completamente diferente dos afrescos religiosos da idade media, com técnicas de pintura a óleo e de capacidade de representação espacial; e ainda mais distante da realidade na qual a fotografia digital foi produzida.

Apesar de parecerem completamente destoantes, elas tem em comum o fato de serem imagens e terem sido produzidas por seres humanos.

Partindo dessa linha de raciocínio, me sinto seguro para seguir pelo caminho de que produzir imagens é algo inerente ao ser humano, independente do momento histórico no qual está inserido. Já o conteúdo produzido e os meios utilizados dentro de cada contexto se modifica junto com os valores e os parâmetros da sociedade na qual se insere a produção gráfica ao longo da existência humana.

Um homem só pode retratar o espírito do seu próprio tempo.

Sem nunca esquecer que períodos entre mudanças completas de paradigmas sempre existem períodos de coexistência de duas realidades.

Das pinturas rupestres aos arquivos RAW, percorremos um longo caminho. Tecnologias mudaram, meios de produção mudaram, materiais mudaram. Nós permanecemos.

3.1 – Pinturas Rupestres

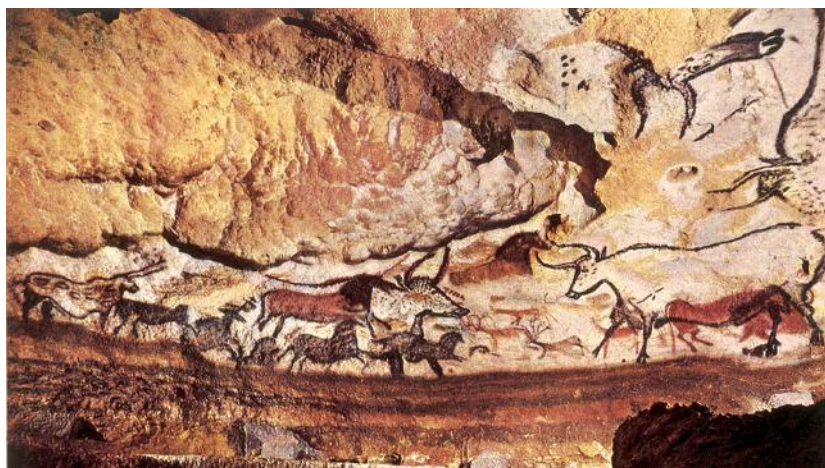
Sendo a natureza o algoritmo que programava o homem pré-histórico, este representava o ambiente ao seu redor.

As pinturas nesse momento histórico de uma maneira geral costumavam ser representações de animais, e algumas vezes formas humanas. De acordo com alguns estudos arqueológicos, parte dessas pinturas apresentavam marcas de perfuração. Ainda que não possamos afirmar se essas figuras foram parte de um ritual ou apenas alvo de treinamento de pontaria, podemos perceber a importância dessas imagens como parte da sociedade primitiva.

Independente do propósito ao qual serviu, o que importa para nós nessa análise é que a produção gráfica passa a ser aqui o registro da existência de uma cultura anterior a nossa.

Cultura essa que não conseguimos compreender por completo pelos fragmentos recolhidos até então. Mas cujas principais peças do quebra-cabeça das quais dispomos são essas peças gráficas produzidas durante o período. Ou seja, o maior conhecimento que temos da cultura do homem pré-histórico é através das coisas que ele produzia e como as produzia, desde as pinturas até seus utensílios artesanais.

Fica claro então que desde onde conhecemos a história humana, o homem vem sendo programado pelos símbolos que o cercam. Sejam eles representações de coisas vistas na natureza ou cartazes de propaganda.



3.2 – A Invenção da Escrita

Nasce então na Mesopotâmia um sistema de escrita parcial (no caso, não era um alfabeto completo, mas principalmente um sistema numérico) que passa a ser usado para organizar a vida cotidiana dos cidadãos mesopotâmios. Documentos, registros de leis e decretos passam a fazer parte da rotina dos seres humanos.

Tudo isso era gravado em blocos de argila, que eram talhados com a escrita cuneiforme. Quando o cérebro humano parecia sobrecarregado, entra em cena a escrita para aumentar exponencialmente a capacidade e a quantidade do armazenamento de dados.

Claro que isso também trouxe uma série de problemas que antes não existiam. Por exemplo, onde armazenar todos os decretos e leis e registros, e pior ainda, como organizá-los.

Apesar de que provavelmente nunca decifremos por completo o conteúdo deste material, é impressionante imaginar o produto físico de gerações e gerações de registros gravados nestas placas. Mais impressionante ainda é pensar na natureza destes registros. Os primeiros registros escritos da humanidade não são escrituras sagradas, mas registros diários de uma sociedade.

É importante não esquecer a nota feita na introdução deste capítulo. O ser humano não deixa de ser programado pelas outras imagens que o rodeiam. É um momento de mudanças do comportamento da sociedade baseado nesses novos símbolos.

Mas ao mesmo tempo, temos uma sociedade em sua quase totalidade analfabeta; que ainda era programada por estes símbolos anteriores (e ainda o somos hoje).

Algo interessante de se ressaltar aqui, é que este é o início de um processo de transição na programação do ser humano, de um sistema de códigos bidimensionais, que eram as imagens, para um código unidimensional, que é a escrita de símbolos enfileirados de modo a criar ideias.

Alguns mil anos se passaram, e a escrita evoluiu para sistema mais complexos, alfanuméricos. E os principais textos já não são mais registros do cotidiano. Claro que eles ainda existem. Mas entra em cena um livro que mudou a história da humanidade para sempre.



3.3 – A Idade Média e o Cristianismo

Por volta de 300d.C. entra em cena a Bíblia.

A Bíblia católica se consolida em sua forma que conhecemos hoje e a força da palavra escrita toma proporções nunca antes imaginadas. Apesar do Antigo Testamento já existir há muito tempo, é a versão com o novo testamento que se espalha e passa a programar o funcionamento da realidade humana pelos próximos séculos. Esse foi o livro que transformou Roma de um Estado pagão em um Estado cristão.

Assim como na conjuntura anterior, temos uma maioria esmagadora da população incapaz de interpretar estes símbolos e códigos escritos. Assim, a pintura e as artes assumem um papel crucial na programação dos para-digmas humanos da época.

O ser humano passou a viver para servir a Deus, e logicamente isso passou a influenciar diretamente nos referenciais pintados e no resultado da produção gráfica do período. O homem já não pintava temas terrenos; mas sim as bênçãos do céu e as danças do inferno. Temas religiosos eram dominantes e passagens bíblicas recebiam representações gráficas fantásticas.

Este ainda era o meio pelo qual a população tinha acesso a uma parcela do conhecimento contido nos códigos unidimensionais.

O que vale ressaltar é que diferentemente do que acontecia em um momento anterior, nesse momento o código unidimensional programa o que será produzido no bi e tridimensional.

Ou seja, antes o mundo era representado e contabilizado na escrita cuneiforme, a escrita ainda era uma leitura do mundo. O mundo real programava a escrita e não o contrário.

No que se trata de produção editorial, como se pode imaginar, a Bíblia recebeu todo o destaque do período. Surgem nesse momento as iluminuras. Versões rebuscadas do livro sagrado eram pintadas a mão com pigmentos caríssimos e até mesmo ouro. Recebiam afrescos e adornos, além de ilustrações muito bem trabalhadas. Uma marca destas iluminuras são as capitulares (iniciais com enorme destaque na página e destoantes do resto do corpo do texto).

É importante ressaltar que os meios de produção não mudaram tanto nesse período. Apesar de vermos uma mudança significativa nos temas das artes plásticas, continuamos faltando de tinta sobre papel ou tela.



3.4 – O Humanismo

A partir do século XIV uma nova onda de ideias começa a ganhar força. Começava aí a ascensão do Humanismo. Esse talvez seja um dos momentos mais importantes para a história da produção gráfica.

Correntes filosóficas da época influenciaram muitos artistas, em um momento de renascimento das artes e da liberdade de pensamento.

Os afrescos religiosos perderam força e o ser humano assumiu os holofotes. O mundo e o que ele tem para oferecer de experiências ganharam destaque, enquanto o paraíso prometido e os castigos eternos para o pecador foram sendo colocados de lado. É um retorno ao estudo da beleza clássica, das proporções humanas e da anatomia.

Junto com o Humanismo (ou talvez por consequência dele) a Ciência começa a ganhar força. Pela primeira vez, admitimos nossa ignorância e nos afastamos da ideia de buscarmos todas as respostas para nossas perguntas em um livro sagrado. O mundo que surgia não podia ser explicado por fábulas agrícolas ou explicações pré-científicas. O resultado disso foi um avanço tecnológico nunca visto antes. A isso demos o nome de Revolução Industrial.



Vale ressaltar que, a partir do momento em que o ser humano assumiu o protagonismo da história, surge um mecanismo de retroalimentação; a admissão da ignorância colocou a raça humana em movimento, e as novas descobertas levavam a novos horizontes. Que por sua vez, demonstravam o quão ignorantes ainda somos.

Eis então que Guttenberg, um jovem alemão, inventa uma nova técnica de impressão de textos que revolucionou a produção de livros, semeou conhecimento e serviu de combustível para o humanismo que crescia.

Ironicamente (ou não) o primeiro livro produzido em massa e pelo qual ficou conhecido Guttenberg foi a Bíblia.

Somos novamente obrigados a voltar no ponto de que os paradigmas não são completamente substituídos, eles se adaptam, se fundem e sobrevivem as revoluções culturais que se sucedem.

Assim como após a invenção da escrita a imagem bidimensional continuou a ser muito expressiva no que toca a programação do ser humano; e assim como a palavra escrita, com o tempo, muda o paradigma no qual nos inserimos; nesse momento, fica claro como o paradigma anterior ainda domina boa parte da sociedade.

Desse ponto em diante a tecnologia evoluiu exponencialmente. Outras revoluções industriais se seguiram a essa primeira e chegaram em momentos diferentes para diferentes países; e foi durante o século XIX que se desenvolveu uma nova técnica que ressignificou toda a forma de representação que o precedeu.



3.5 – A Fotografia

O advento da fotografia tornou possível o impossível. O ser humano foi capaz de parar o tempo ao clique de uma máquina.

Obviamente as primeiras fotografias não eram tão instantâneas assim. Com tempos de exposição longos e mecânicas limitadas comparadas com as máquinas de filme do século XX, as máquinas fotográficas foram de pouco em pouco tomando o espaço da arte pictórica.



Isso foi uma quebra de paradigma tão poderoso que mudou completamente a visão do mundo sobre a pintura e as artes plásticas. Isso se deu porque a pintura foi esvaziada de sua função de retratar a realidade. Tanto é que nunca se lançaram tantos manifestos para tentar explicar a direção que os movimentos artísticos estavam tomando.

Apesar do desconcerto inicial que se instaurou, a pintura seguiu por caminhos ainda inexplorados. Pipocaram dezenas de movimentos como cubismo, expressionismo, surrealismo e dadaísmo. Cada vez mais a pintura se voltava para o interior da mente humana. A arte se tornou cada vez menos figurativa e aos poucos foi seguindo para caminhos completamente abstratos.

Exemplos disso foram o Expressionismo abstrato e a Bauhaus; com Jackson Pollock e Kandinsky como os nomes de maior destaque de cada movimento respectivamente. Apesar das diferenças essenciais entre as propostas de cada um, ambos trabalhavam composições gráficas baseadas em expressões do inconsciente. Enquanto Pollock trabalhava com formas que vinham de um movimento espontâneo de tinta sobre tela, Kandinsky trabalhava a teoria da Gestalt através de formas simples e cores.



Mas o maior salto que ocorreu durante o processo de estabelecimento da fotografia foi do ponto de vista tecnológico.

A fotografia mudou a matéria prima utilizada na produção de imagens. A técnica de usar a sensibilidade de grãos de prata quando expostos a luz para registrar um momento se distanciava completamente das técnicas tradicionais de pintura e gravura.

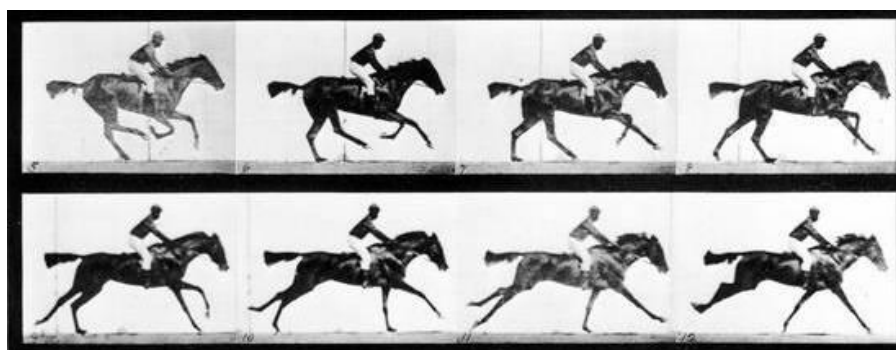
Fazendo uma análise do que temos até aqui, vimos que o ser humano programado pela natureza passa a traduzir o mundo em imagens bidimensionais. Surge a escrita, que é um código unidimensional capaz de traduzir o mundo ao seu redor e logo ela passa a estabelecer os paradigmas.

Com o humanismo, a igreja católica perde força, e com o terreno fértil criado pelas novas ideias que rodavam a Europa, a palavra escrita começa a ser utilizada para produzir e registrar esse conhecimento. E é este conhecimento que possibilita o desenvolvimento de processos como o da fotografia.

Essa mudança abriu portas para a imagem em movimento e consequentemente para o cinema e toda uma nova maneira de absorver e entender o mundo ao nosso redor.

3.6 – A Imagem em Movimento

Em meados do século XIX, Eadward Muybridge começa a fazer estudos de movimento através de fotografia estroboscópica. Basicamente o que ele fazia era fotografar o movimento real, juntava as fotos, pintava os frames e reagrupava as peças para serem projetadas em forma de filme (do movimento para a imagem estática, e da imagem estática se fazia o caminho inverso para a imagem em movimento).



Apesar do único movimento real dessas imagens ser a do filme rodando nos projetores, a justaposição de quadros sequenciais tornou possível assistirmos lembranças que a cabeça já não era capaz de lembrar e a penetrar ainda mais fundo em histórias fantásticas, mundos imaginados, e também na realidade do mundo em que vivemos.

Mas foi só pela virada do século XX , com os irmãos Lumiere, que a imagem em movimento ganharia outra proporção e se tornaria acessível ao público.

Apesar de na época já existirem outros aparatos capazes de reproduzir a imagem em movimento, são os seus filmes (dentre os quais a “Saída da Fábrica Lumiere”, que por mais natural que pareça, foi refilmada varias vezes até conseguirem o movimento certo de pessoas na cena) e a maneira de expô-los começam a moldar a ideia que temos hoje de Cinema.



Outra forma que não podemos deixar passar em branco, são as animações.

Apesar do processo de Eadward Muybridge já ser em algum nível animação de quadros pintados a mão, no século XX a complexidade das animações aumentaria consideravelmente até chegarmos a era da animação digital. Muitas animações do início do século passado ainda são espantosamente bem feitas e consumidas pela sociedade moderna.

Do seu nascimento até a sua hora de brilhar, a imagem em movimento percorreu um longo caminho, e foi só com a popularização da televisão que chegou o seu momento. Foi só quando de pouco em pouco o rádio começou a perder força e as televisões começaram a ficar mais baratas é que as condições se tornaram propícias para que a imagem em movimento viesse a se tornar o novo paradigma que programa o ser humano.

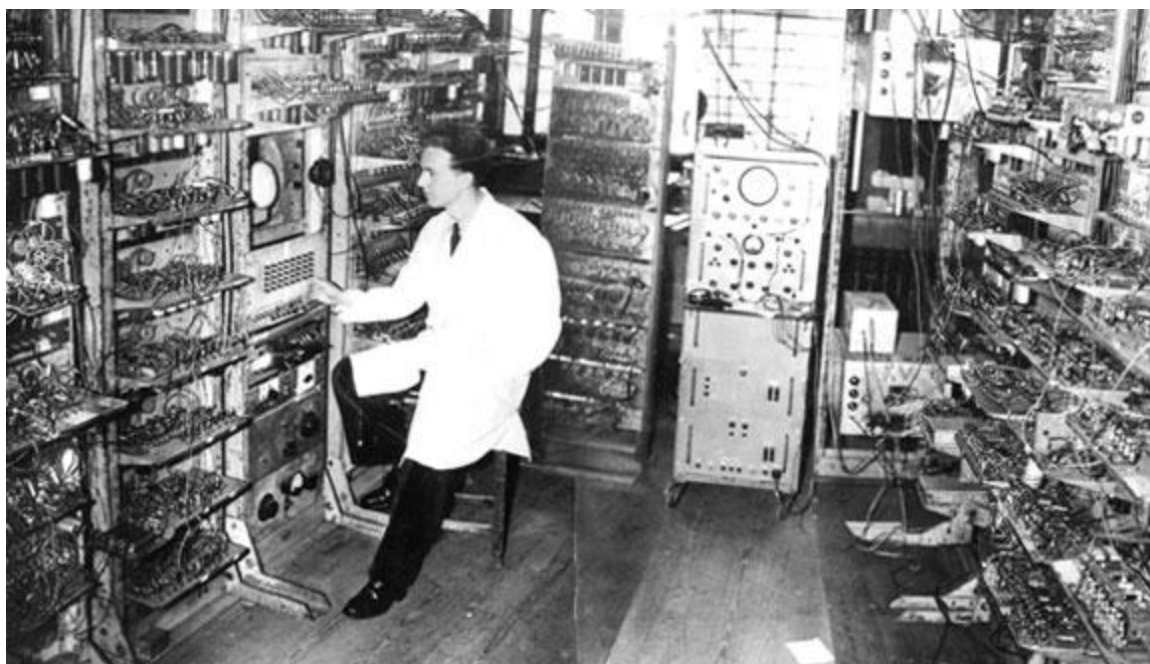


3.7 – A Revolução Digital

A virada do século XX marcou o começo de uma nova era para a humanidade. Nesse período em que entramos agora, a humanidade passou por duas guerras mundiais, além da polarização e radicalização de embates políticos. Esses acontecimentos geraram uma série de corridas armamentistas e tecnológicas.

Durante a segunda Guerra Mundial, o cientista britânico Alan Turing desenvolve o primeiro computador digital para decifrar mensagens codificadas do Eixo (Alemanha, Itália e Japão). A capacidade de processamento de dados explode. Nunca antes foi possível analisar uma quantidade tão gigantesca de informação em tão pouco tempo.

Ainda por algumas décadas, os computadores permaneceram longe do alcance do cidadão comum. Geralmente o conhecimento suficiente para operar sistemas que não eram nada amigáveis a leigos estava em bases militares ou nas mãos de entusiastas da informática, em um momento em que ela ainda mal engatinhava.



Apenas na década de 70 é que a ideia de um computador pessoal começa a se tornar algo viável. Grande parte disso graças a Steve Jobs e a Apple, que desde seus primórdios buscava unir hardware e software em uma embalagem amigável ao usuário. Há quase 5 décadas atrás ele foi capaz de visualizar um realidade na qual todo mundo possuía um computador em suas casas. Posteriormente, ao perceber os movimentos corretos feitos pela Apple, outras empresas de informática como a Microsoft também entraram no mercado, ainda que com outras propostas.

Mas para nós aqui, o que importa é que além da popularização dos computadores, a Apple também começou a produzir e desenvolver softwares gráficos e ferramentas de produção de imagens digitais.



Esse passo foi importantíssimo para entender a mudança na maneira de se produzir imagens a partir de então. o que era antes feito na mão passou a ser feito em um computador. Layouts, ilustrações, impressos. O mundo se rendeu as facilidades da produção digital.

Porém foi só na década de 80 que os meios de captura de imagem saíram do analógico para o digital. Com a chegada do VHS, um paradigma ainda maior foi quebrado. As fitas magnéticas suplantaram os filmes. Era mais barato e fácil produzir em uma mídia que permitia ser rebobinada, assistida, regravada e com a possibilidade de finalizar todo esse trabalho em uma estação de computador, onde você tem a disposição inúmeras ferramentas ao aperto de um botão.



Hoje em dia, até mesmo a ideia de um computador pessoal já foi superada. Na virada do milênio, novamente, a Apple já tinha reformulado a maneira de lidar com a tecnologia. O computador passou a ser a peça principal de um HUB digital no qual você sincronizaria diversos aparelhos eletrônicos.

Mal nos acostumávamos a essa ideia e o desenvolvimento tecnológico já virava de cabeça pra baixo nossas vidas com a chegada do smartphone. Em questão de uma década, a principal peça do HUB digital deixou de ser o seu desktop para ser um pequeno computador que é carregado em seu bolso o tempo inteiro; e que tem como ferramenta embutida uma câmera, que fotografa e filma. Produz imagens digitais, trata essas imagens, edita elas e automaticamente já compartilha na rede e divulga essa informação.



A grande diferença entre as revoluções anteriores e a Revolução Digital na verdade é tão simples quanto seus impactos são complexos (e vem definidos em sua própria denominação): não usamos mais grãos de prata e muito menos tinta sobre tela nem argila; usamos uma série gigantesca de 1's e 0's enfileirados. Usamos um código binário para produzir imagens.

4 – A ERA DIGITAL

Vimos até aqui como saímos da pintura rupestre para os meios de produção digital. Vimos como saímos de códigos bi e tridimensionais para códigos unidimensionais com a invenção da escrita; vimos como uma mudança de paradigmas, que a princípio nada tem a ver com a produção gráfica ou avanço de tecnológico, preparou o terreno e possibilitou os maiores saltos de tecnologia já vistos pela humanidade. E por fim, vimos os suportes de imagens mudarem de tinta sobre papel para grãos de prata queimados e finalmente se tornarem códigos binários processados por um computador.

Esse último passo representa algo nunca antes visto. Ainda que haja alguma semelhança entre estes códigos e a escrita no que diz respeito ao algoritmo que programa a vida do ser humano, este novo momento é inédito pelo fato de que para decifrar estes novos algoritmos precisamos de um computador; este processamento de dados está além da capacidade do cérebro humano.



4.1 - Sobre a materialidade das Imagens Digitais

Mas o que é o meio digital?

Seriam os termos digital e imaterial sinônimos? E quais as consequências reais desta mudança na materialidade das imagens? Em seu texto “Forma e Material”, Villem Flusser discorre nas páginas finais sobre a materialidade dessas imagens digitais.

“O que está em jogo são os equipamentos técnicos que permitem apresentar na tela algoritmos em forma de imagens coloridas (e possivelmente em movimento) (...) Essas imagens sintéticas podem erroneamente ser chamadas de “imateriais” não porque apareçam no campo eletromagnético, mas por mostrarem formas vazias, livres de matéria.

A questão abrasadora, é portanto, a seguinte (desde Platão, até mesmo antes dele) o que importava era configurar a matéria existente para torna-la visível, mas agora o que está em jogo é preencher com matéria uma torrente de formas que brotam a partir de uma perspectiva teórica e de nossos equipamentos técnicos, com a finalidade de “materializar” essas formas. Antigamente, o que estava em causa era a ordenação formal do mundo aparente da matéria, mas agora o que importa é tornar aparente um mundo altamente codificado em números, um mundo de formas que se multiplicam incontrolavelmente.

Antes, o objetivo era formalizar o mundo existente; hoje o objetivo é realizar as formas projetadas para criar mundos alternativos (...) Fazia sentido, antigamente, diferenciar ciência da arte, o que hoje parece um despropósito. O critério para crítica da informação hoje está mais para a seguinte pergunta: até que ponto as formas impostas podem ser preenchidas com matéria? (...) Mas não é o caso de se perguntar se as imagens são superfícies de matérias ou conteúdo de campos eletromagnéticos. Convém saber em que medida essas imagens correspondem ao modo de pensar e de ver material e formal.”

Existem aqui dois pontos que merecem destaque na nossa discussão.

O primeiro que é o tópico desta seção, e o segundo sendo o tópico da próxima seção do trabalho.

O primeiro ponto é a desmistificação da dicotomia material X imaterial.

Ele o faz na verdade colocando a ideia das duas palavras não como opostas e divergentes, mas como complementares. Colocando a Forma como sendo o "o que" da Ideia; e a Ideia sendo o "como" da Forma ele estabelece um relação de dependência existencial entre as ideias que antes pareciam definir exatamente um o oposto do outro.

Para definir a natureza dessas imagens que produzimos hoje ele usa o termo "imagens sintéticas". E por julgar válida a discussão proposta sobre os termos da materialidade e imaterialidade prefiro adotar este termo daqui para frente.

O fato de serem imagens sintéticas não as torna menos significativas. Elas continuam sendo a expressão de seu tempo e também continuam a programar a vida das pessoas, são resultados práticos das ferramentas e tecnologias disponíveis para os indivíduos da era digital.

Inclusive existem artistas e profissionais que se dedicam a utilizar especificamente estes meios digitais desde o início do processo de criação.

Não podemos ignorar o fato de que estamos cada vez mais imersos e programados por esses meios digitais e portanto, a maior parte das imagens que nos programam já são especificamente pensadas para essas mídias.

Portanto, os profissionais que trabalham com imagens não possuem muitas alternativas ao processo digital.

Mesmo quando é possível manter parte do projeto analógico e mesmo quando o produto final é um impresso por exemplo, ainda se faz necessário uma etapa de processos digitais até se chegar ao produto final.

Apesar destas mudanças drásticas, na discussão sobre o ato de projetar imagens, ainda somos o mesmo Sapiens de antigamente ainda que os meios de produção tenham passado por uma mudança monstruosa.

4.2 - Sobre a separação entre Arte e Ciência

O segundo ponto, mas que talvez seja mais relevante para nossa discussão, é abordado pelo autor quando ele diz que “fazia sentido, antigamente, diferenciar ciência da arte, o que hoje parece um despropósito (...) Convém saber em que medida essas imagens correspondem ao modo de pensar e de ver material e formal”.

Realmente pensar em separado esses dois fatores parece tolice em pleno século XXI. Nossas câmeras são digitais, nossa vida é conectada, nosso repertório visual é formado através do que consumimos na internet. Nossos celulares são extensão dos nossos braços e das nossas mentes.

Nosso universo visual é tão alimentado pelo que consumimos através de aparatos tecnológicos que é difícil de imaginar nossa leitura do mundo sem a ferramenta de busca do Google. A ideia de se ter uma coleção de enciclopédia em casa parece tão distante no ano de 2018 que mal percebemos que essa realidade existia até outro dia.

Como a proposição aqui é a de o processo de criação começa no processo de educação visual e busca de referências, seria tolice minha tentar separar também o analógico e o digital no momento sociocultural em que nos encontramos.

4.3 - Sobre o contato físico

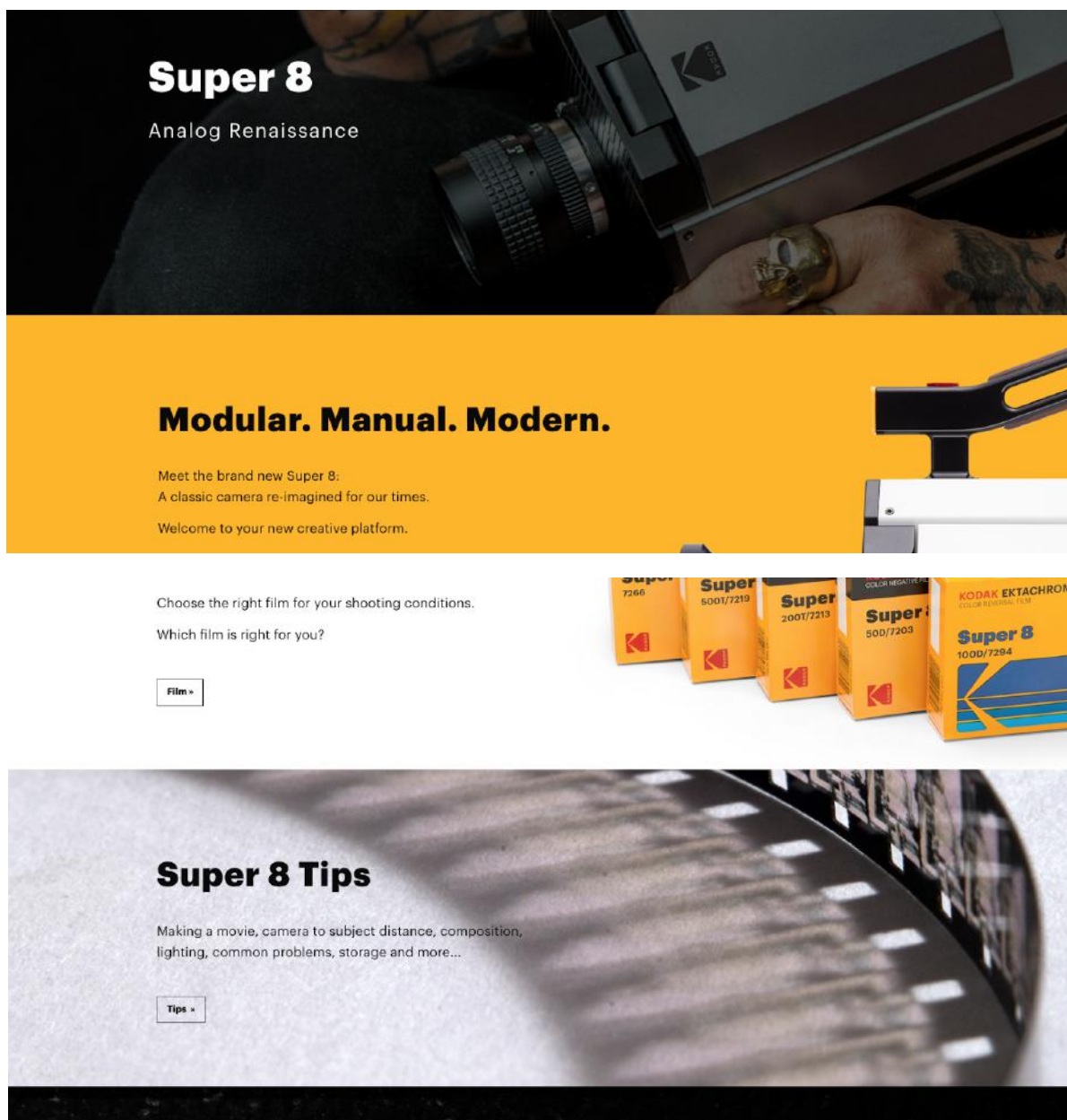
Na virada dos anos 2000, com o fortalecimento da internet, fomos cada vez mais migrando do meio físico pro meio digital. Começamos a deixar de lado nossas antigas fotografias impressas, já não escutávamos mais nossos CD's.

Fomos cada vez mais deixando de lado esse ponto físico de contato entre artista e fã. Já não tínhamos mais o contato físico com nossos álbuns de fotos.

Já para o fim da década de 2000, para o desespero das pessoas que se desfizeram dos seus antigos discos, aos poucos se viu um renascimento do interesse pelas vitrolas e discos de vinil fomentado por um movimento de pessoas que buscavam novamente ter esse contato físico com as obras de seus ídolos.

Isso não se aplica só a música. Em pleno 2018 vemos cada vez mais o retorno de filmes para fotografia e para filmagem também. Vemos marcas grandes como a Kodak apostando nesse renascimento com uma nova câmera super8.

Mas mais importante que tudo isso é que existe interesse e mercado para que esse retorno se estabeleça.



The image shows a website layout for Kodak Super 8. The top section features a dark background with a close-up of a camera lens and a hand with a tattoo. The text "Super 8" is in large white font, with "Analog Renaissance" below it. The middle section has a bright orange background with the text "Modular. Manual. Modern." and a description of the camera. Below this is a section with a white background and a row of Kodak Super 8 film boxes. The text "Choose the right film for your shooting conditions. Which film is right for you?" is followed by a button labeled "Film >". The bottom section has a background of a film strip with the text "Super 8 Tips" and a description of the tips. It is followed by a button labeled "Tips >".

Super 8

Analog Renaissance

Modular. Manual. Modern.

Meet the brand new Super 8:
A classic camera re-imagined for our times.
Welcome to your new creative platform.

Choose the right film for your shooting conditions.
Which film is right for you?

Film >

Super 8 Tips

Making a movie, camera to subject distance, composition, lighting, common problems, storage and more...

Tips >

4.4 - Sobre Armazenamento, Resiliência e Obsolescência

Durante o processo de substituição das mídias analógicas pelas mídias digitais, o processo se deu muito mais pela facilidade de produção e desenvolvimento do que pela qualidade de imagens. E se isso já era realidade em termos profissionais, a qualidade das imagens produzidas pelas câmeras digitais acessíveis ao usuário comum era no mínimo questionável. Isso acabou por gerar uma lacuna gigantesca no registro fotográfico de uma geração.

Ainda que particularmente isso seja algo interessante para mim, acredito que a discussão no entorno dessa transição gira no entorno da condição de existência dessas imagens.

Quando falo de condição de existência, me refiro as condições necessárias no mundo real para que aquela imagem exista.

Para exemplificar, tomemos a ideia de uma fotografia analógica.

Para aquela imagem existir é necessário um papel fotográfico, com grãos de prata, e precisa-se do negativo, com a imagem original que você deseja ampliar.

Quando o processo de impressão termina, você tem a matriz da sua imagem (o negativo) e você tem a sua fotografia (a cópia). Se o processo foi feito corretamente, aquelas imagens vão durar pra sempre. você guarda elas com cuidado e elas não vão se perder. A sua resiliência é proporcional ao cuidado no armazenamento desses produtos.

Já quando falamos de uma imagem digital, as condições de existência delas são um aparato eletrônico capaz de armazenar dentro de si uma serie de códigos binários. Ou um espaço de armazenamento digital na nuvem. Mas de quem é a nuvem? O que é a nuvem? Apesar de existirem muitos usuários desses serviços e plataformas, poucos realmente conseguem entender e explicar o que é e como funciona. Se existem ou não brechas de segurança para sua vida privada através da nuvem ou até mesmo da garantia de que esses arquivos continuarão lá amanhã.



Isso sem contarmos com a questão da obsolescência das tecnologias em um mundo que lança um novo modelo de iPhone todo ano.

Quanto tempo mais seremos capazes de acessar as informações que aos poucos são deixadas pra trás e esquecidas dentro de nossas gavetas em HDS, pendrives, CD's, disquetes e floppy disks?

Quanto k-7's e VHS's nunca mais serão acessados por falta de tecnologia para ler essas mídias?



4.5 - Hybrid Media

Apesar dos processos analógicos (tanto as artes plásticas quanto a fotografia e cinema) terem se mantido por cima mesmo depois do surgimento do computador, no fim da década de 80 tudo isso mudaria. Os custos de hardware começaram a diminuir e a internet começou a engatinhar, mas mais importante que isso (pelo menos do ponto de vista da produção gráfica) os softwares de produção de imagens começam a se tornar uma alternativa real para antigas ferramentas analógicas. Recursos gráficos que antes exigiam um atelier ou uma oficina para serem executados passaram a ser feitos na sala do seu escritório.

A era do computador trouxe consigo uma infinidade de novas ferramentas.

Os códigos binários suplantaram as mídias analógicas (assim como a fotografia o fez com a arte pictórica) e na virada da década de 90, junto com os avanços dos softwares de edição de imagens, nasce uma denominação para esse momento de transição da era analógica para a digital. A Hybrid Media (Mídia Híbrida) se torna mais recorrente tanto no uso da palavra quanto nas suas aplicações.

O termo se refere ao diálogo que existe entre os recursos analógicos e digitais. Quando falamos de animação 3d com profundidade de campo programado através de equações sobre física ótica e lentes, estamos falando de mídia híbrida.

Ferramentas do photoshop como Dodge e Burn, são referencias as técnicas de impressão fotográfica usadas nas salas escuras durante toda a era pré-digital, que foram simuladas e internalizadas dentro do software.

Esse cross-over é o que se denomina Hybrid Media.

5 – O ARTISTA ANALÓGICO

Seria natural de se supor que com as facilidades da era digital haveria uma migração total para as novas tecnologias, significando a morte das mídias analógicas. Mas o que vemos hoje não poderia ser mais diferente. Claro que os meios digitais dominam as ferramentas de produção gráfica; mas ainda vemos uma persistência dos meios analógicos mesmo depois da popularização das ferramentas digitais.

Sendo assim, hoje é possível ver artistas de uma era pré-digital que ainda estão vivos, artistas dessa mesma era que aos poucos se renderam ao digital, artistas novos que nunca tiveram a oportunidade de lidar com as tecnologias da geração anterior e não as buscam e artistas que apesar de terem nascido já na era digital respiram e vivem o analógico.

Nenhum deles mais está ileso ao processo de avanço tecnológico, mesmo que alguns em sua origem o fizessem única e exclusivamente (devido as limitações de sua época). Todos agora estão de certa maneira conectados a essa mesma fonte de informações que é a internet.

Porém o caso mais peculiar é o caso do último exemplo, pois é o indivíduo que busca o caminho contrário. Foge das facilidades do meio digital, e busca algo no processo analógico.

Uma das coisas mais importantes de se ressaltar, é que no momento cultural em que vivemos e para este estudo, falar de um artista analógico significa falar de alguém que insere dentro de seu processo de criação uma mais etapas analógicas. Seja essa etapa de pesquisa, desenvolvimento ou finalização do produto.

A pergunta que persiste é: Por quê?

O que faz alguém aprender sobre pintura a óleo em pleno 2018? Ou produzir em serigrafia o que poderia ser simulado e impresso?

O que leva alguém a persistir em um método mais complexo, custoso e demorado? Ainda mais quando se tem toda a praticidade de um computador em mãos.

5.1 - Sobre o Processo de Pesquisa

Como já falei anteriormente no tópico sobre a separação entre Arte e Ciência, o processo de criação começa no momento em que começamos a formar nosso repertório visual. Cada indivíduo possui um processo de assimilação e amadurecimento visual.

O que acontecia antes da internet era a busca em fontes como enciclopédias, revistas e outros livros por referências visuais. E o seu repertório e educação visual dependia do quanto você tinha acesso a esse tipo de material.

Apesar de ser um processo mais custoso e complexo, era um processo que te garantia uma exclusividade maior nas suas referências.

Com a chegada da internet e das ferramentas de busca, apesar do acesso a imagens ter se tornado algo mais fácil, o acesso a informação de qualidade e com fontes confiáveis se tornou um pouco mais difícil. Os mecanismos de busca utilizados acabam por horizontalizar o acesso a informação. Isso sem contar com os pequenos problemas encontrados no meio do caminho como imagens pequenas ou com baixa qualidade.

Além disso, geralmente os livros possuem um projeto gráfico pensado para desenvolver uma ideia dentro dos próprios tópicos. Ou seja, um livro não mostra simplesmente um quadro pronto, ele mostra todo um estudo anterior ao projeto final. Ou mostra a foto da modelo usada na produção de uma obra específica. Desse modo, o estudo deixa de ser apenas da imagem em si, e passa a ser um estudo de toda a construção de uma obra.



Porém, em ambas as situações, ainda existe a semelhança de que em nenhum dos dois casos o estudante/artista/profissional está em contato direto com o que está retratando ou estudando. Caímos na velha questão: Você já viu uma girafa? Uma girafa mesmo ou uma foto de uma girafa? E é aí que entra o que eu considero o real processo analógico de pesquisa.

Viver e experimentar o mundo real, o mundo ao seu redor. Estudar anatomia através de modelo vivo, ou através de fotografias que você mesmo tirou. Estudar uma imagem que você é capaz de tirar das limitações de uma impressão fotográfica, porque você estava lá. Você sentiu a brisa que soprava, o sol queimando a pele. Essa referência é empírica, foi vivida. E ainda que cada uma dessas sensações sejam subjetivas, elas foram geradas por uma vivência real.

5.2 - O Desenvolvimento Analógico

Tendo sua pesquisa partido ou não de um processo analógico, o desenvolvimento pode se dar de inúmeras maneiras, desde a digitalização desse material, caso sejam livros, negativos de fotografia analógica ou croquis de uma aula de modelo vivo; ou fazendo o caminho inverso, de impressão de uma pesquisa digital e desenvolvimento analógico daquele material, seja com o uso de papel vegetal, carbono, colagem ou intervenção.

Em nenhum dos dois casos o artista abandona o processo analógico no desenrolar do seu criar.

O desenvolvimento analógico de um trabalho pode vir também pela escolha de usar filme e negativo ao invés de correr para câmeras digitais de alta resolução. Essa escolha geralmente demanda dinheiro, paciência e muito planejamento. Com custos altos, as margens de erro diminuem.

O que fica claro, é que o processo analógico de uma maneira geral te obriga a desacelerar suas tomadas de decisão e execução. Ele te obriga a gastar mais tempo planejando e se preparando, e com isso, te obriga a revisar seu próprio trabalho consideravelmente mais vezes do que um processo naturalmente mais rápido.

5.3 - A Entrega Analógica

Quando falo em entrega, me refiro ao produto final que é exposto ou vendido. Seja ele um outdoor, um quadro, um anuncio de revista ou uma peça grafica para redes sociais. Como vivemos em um mundo digital e consumimos a maior parte das informações pelo computador e celular, pensar em uma entrega analógica é algo um tanto quanto limitado.

O processo de entrega analógica no caso de uma obra de arte a ser exposta agrega valor aquilo. Saber que uma gravura foi feita a mão e que nenhuma gravura é idêntica a outra. Saber que literalmente o suor do artista está naquele papel e que os dedos deixaram pequenas frações das digitais do artista naquela obra.

Já no caso de um designer por exemplo, o valor da peça não está agregado ao processo utilizado na produção destas peças. Outros valores são colocados na balança, como prazo, custo, e potencial de alcance delas.

No final das contas, o suporte que receberá o produto final e a técnica utilizada nessa produção dependem do mercado e da receptividade dele a estes produtos e aos preços praticados.

6 - CONCLUSÃO

No decorrer do projeto, caminhamos por diferentes etapas da construção do que é o universo visual/imagético do ser humano. Partindo dos mais antigos registros conhecidos da humanidade, tentamos tocar em pontos chave de mudanças de paradigma. Fossem essas mudanças no meio de pensar ou no meio de produzir.

Dessa maneira vimos nascer a palavra escrita, e a vimos dominar o mundo e reger o funcionamento da vida humana. Vimos a igreja se utilizar dela e vimos o humanismo suplantar a igreja. Vimos as maravilhas dos avanços tecnológicos e vimos os meios de produção mudarem. Vimos o tempo parar ao clique de uma máquina e vimos o tempo congelado voltar a se mover diante de nossos olhos. Vimos a TV.

Vimos a tinta sobre pedra virar tinta sobre tela, tinta sobre papel. E vimos ir tudo pros ares e passamos nos comunicar e produzir através de códigos binários. E ainda assim hoje vemos tinta sobre muro.

Mas o que é importante que fique registrado nesta conclusão, é que independente do ponto de virada, os novos processos e meios nunca extinguem ou anulam os processos e meios que os antecederam. Existe uma realidade de acúmulo de técnicas, acúmulo de processos, e muitas vezes quando esses acúmulos não são técnicos, são teóricos. São conhecimentos de construção de forma, construção de composição e construção de perspectiva.

E estes processos vêm se acumulando desde o início de nossa história.

O que também não pode ser deixado de lado, por ser especificamente o objeto de estudo deste trabalho, é a virada de paradigmas da revolução tecnológica. Apesar da drástica virada de meios de produção gráfico, o ato de produzir imagens continua sendo o mesmo do homem das cavernas.

O que fica claro, é que estamos passando por um desses processos de transição e adequação. Se a Era Digital vai destruir completamente as mídias analógicas ou se (e por quanto tempo) haverá essa coexistência no futuro é uma incógnita.

Mas também é um fato de que hoje o analógico ainda vive. Talvez com mais força nos processos artísticos do que em processos de produção gráfica comercial. Principalmente pelos custos e tempo demandado para execução de projetos que se utilizam do analógico em seu desenvolvimento. Em outras palavras são processos que não acompanham o ritmo de consumo de informação de nossos tempos.

Foi possível ver isso nas pesquisas de campo realizadas para este projeto. Durante o Festival de Super8 de Curitiba ficou muito claro o quão forte é a produção nacional de cinema analógico. E assim como foi dito em palestra de Antonio Silva Leao, o super8 vive. Em seu livro em que cataloga a produção de filmes em super8 no Brasil, percebe-se que nunca se deixou de publicar oficialmente filmes no país. Mesmo nos piores momentos, sempre houve pelo menos um filmes registrado por ano, o que mostra que mesmo em momentos de quase extinção, o analógico seguiu vivo.

Em relação ao valor agregado, o que me parece unanimidade entre os entrevistados, é de que um produto não se torna melhor exclusivamente por ter o analógico incluído em seu processo. Isso é uma escolha pessoal do artista. Mas também é verdade que exatamente por ser um processo mais demorado, é um processo que obriga o artista a gastar mais horas em cima de uma mesma peça. O que possibilita um tempo maior de amadurecimento da peça final.

Outra coisa que envolve o analógico, é o contato físico que se tinha com as coisas há apenas algumas décadas atrás. Com a migração da vida para dentro dos computadores e smartphones, foi-se perdendo o contato com a realidade objetiva. E a maneira como hoje se voltou a valorizar discos de vinil por exemplo demonstra o quanto esse contato faz falta para algumas pessoas.

Seguindo por essa questão da tecnologia, aproveito para concluir sobre a construção do repertório visual dos artistas no século XXI.

Apesar do acesso a internet ter facilitado a construção de um repertório visual muito mais diversificado, ela também horizontaliza os resultados de busca. Ainda hoje, a melhor saída para estudos verticalizados é através de livros (ainda que sejam eletrônicos) ou da vivência prática, do empirismo.

Se falar em purismo analógico hoje é besteira, vivemos em uma era em que por bem ou por mal somos bombardeados pelos meios de comunicação. Mas buscar por estudos em livros ou através de sessões de modelo vivo ou fotografias tiradas com o objetivo de se tornarem banco de imagens e repertório visual.

A tecnologia avançou exponencialmente a partir da segunda metade do século XX.

A velocidade da informação e a obsolescência das coisas também cresceu na mesma proporção e, apesar disso tudo ter nos influenciado, continuamos seres humanos. Seres vivos com as mesmas complexidades anteriores, e assim como o homem das cavernas continuamos a produzir imagens nesse novo meio digital.

Cabe a nós tentar entender como os novos meios influenciam essa capacidade/necessidade inata ao ser humano de gerar imagens; e também os impactos desses novos meios nos rumos que a produção gráfica tomará daqui pra frente.

7 - BIBLIOGRAFIA

JUNG, C.G. - O Homem e seus Símbolos

CAP. 4 - O simbolismo nas Artes Plásticas

FLUSSER, Vilém - O Mundo Codificado

CAP. 4 - A Não Coisa [1]

CAP. 5 - A Não Coisa [2]

HORCADES, Carlos M. - A Evolução da Escrita (História Ilustrada)

CAP. 2 - A Invenção da Escrita

CAP. 4 - A idade Média

CAP. 5 - A Renascença

PEVSNER, Nikolaus - Origem da Arquitetura Moderna e do Design

INTRODUÇÃO

CAP. 1 - Um estilo para a Época

HARARI, Yuval Noah - Homo Sapiens (Uma Breve História da Humanidade)

PARTE 1 - A Revolução Cognitiva

CAP. 2 - A Árvore do conhecimento

CAP. 3 - Um Dia na Vida de Adão e Eva

SILVA NETO, Antonio Leão da - Super8 no Brasil: Um sonho de cinema

MANOVICH, Lev - Understanding Hybrid Media

RAEGER, William; Smith, Linda - Introdução ao Estudo das Ideias

CAP.22 - A Ascensão do Humanismo

HERZOG, Werner (Diretor)

- Eis os Delírios do Mundo Conectado (2016)
- Visita ao Inferno (2016)

COUTINHO, Eduardo (Diretor)

- Edificio Master (2002)
- Um Cabra Marcado para Morrer (1984)

GUZMÁN, Patricio (Diretor)

- Nostalgia da Luz (2010)
- Botão de Pérola (2015)

MOORE, Michael (Diretor)

- Farenheit 9/11 (2004)

ANDRADE, Fernando Grostein (Diretor)

- Quebrando o Tabu (2011)